

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketingkat kedewasaannya.

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir (Abd Rahman BP S. A., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, dan kecerdasan

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berfungsi sebagai proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana transformasi nilai dan pembentukan karakter siswa secara menyeluruh (Muhammad Aldam Shaka Pradipta, 2026). Oleh karena itu, proses pembelajaran seharusnya dirancang secara efektif dan inovatif agar mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa serta meningkatkan hasil belajar secara komprehensif.

Pembelajaran tidak hanya dipandang sebagai proses penyampaian materi oleh guru, tetapi juga sebagai suatu sistem yang dirancang untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar. Pembelajaran terdiri atas berbagai komponen dan aktivitas yang disusun secara sistematis untuk menciptakan kondisi yang mendukung terjadinya proses belajar, sehingga mampu memengaruhi dan mengembangkan kemampuan internal siswa dalam memahami, mengolah, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh (Rohmah, 2025)

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan studi awal diperoleh informasi bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran akidah akhlak masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari tugas, evaluasi pembelajaran, maupun ulangan harian yang masih belum optimal. Kondisi tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, sehingga keterlibatan siswa belum maksimal. Siswa cenderung pasif, jarang bertanya, menyampaikan pendapat, maupun terlibat dalam diskusi, sehingga lebih berperan sebagai penerima informasi daripada siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian, terutama dalam pemilihan model dan media yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Rendahnya hasil belajar kognitif tersebut juga dipengaruhi oleh kurangnya variasi kegiatan dan penggunaan media pembelajaran yang belum mampu mendorong keaktifan siswa. Padahal, materi akidah akhlak yang bersifat konseptual memerlukan pembelajaran yang interaktif agar siswa dapat memahami materi secara mendalam. Maka penelitian ini mengarahkan fokus pada model dan media pembelajaran yang interaktif. Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang, dikonseptualisasikan, atau dikonstruksi sedemikian rupa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan mudah dan dapat diterima secara nalar oleh siswa (Nurul Maharani, 2025).

Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, salah satu alternatif model yang dapat digunakan untuk membangun interaksi belajar yang lebih hidup adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah karena model ini mampu

meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar kognitif siswa. Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status (Riska Damayanti N. N., 2022). Tipe ini melibatkan seluruh peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain sambil belajar, sehingga dapat menimbulkan gairah semangat belajar.

Untuk memaksimalkan penerapannya, model TGT dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *wordwall*. Media ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan tanpa batasan usia serta dapat diakses di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu membantu dalam beberapa hal, yaitu menciptakan pendekatan belajar melalui bermain, meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran, meningkatkan kemampuan mengingat siswa dan mendorong kreativitas siswa dalam belajar.

Penerapan model TGT berbantu media *wordwall* diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Model tersebut tidak hanya menghidupkan suasana kelas tetapi juga memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kompetisi akademik yang sehat, kegiatan bermain sambil belajar dan diskusi. Melalui kegiatan tersebut, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta memiliki kesempatan untuk memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak lagi bersifat monoton.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA *WORDWALL* PENGARUHNYA TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah?
3. Bagaimana pengaruh hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah.
3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat dalam pembelajaran akidah akhlak, diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan penelitian pendidikan, khususnya mengenai seberapa efektif model TGT yang dikombinasikan dengan media *wordwall* Penelitian ini juga dapat memperluas referensi teoritis tentang bagaimana model pembelajaran

kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada subjek akidah akhlak. Selain itu, hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin menyelidiki model pembelajaran serupa dalam berbagai konteks.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi rujukan awal bagi pengembangan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model TGT, pemanfaatan media pembelajaran digital, maupun upaya peningkatan hasil belajar siswa. Peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian ini dengan memperluas subjek penelitian, menambahkan variabel yang relevan, serta menguji efektivitas metode pada berbagai jenjang pendidikan dan konteks pembelajaran yang berbeda.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, guru diharapkan mampu mengembangkan dan memilih pendekatan pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Selain itu, pemanfaatan media *wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif instrumen evaluasi yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantu media *wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran akidah akhlak. Melalui suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan partisipatif, siswa memiliki peluang yang lebih besar untuk memahami materi secara optimal, khususnya pada ranah kognitif.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah sebagai dasar dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, model pembelajaran ini juga

berpotensi untuk diadaptasi dan diterapkan pada berbagai mata pelajaran lain sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

E. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dalam hasil belajar menjadi indikator utama untuk menilai keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hasil belajar ranah kognitif menurut Bloom (1956) merupakan hasil belajar siswa yang berhubungan dengan intelektual yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Wahyu Nurdian, 2021). Pendapat Bloom tentang klasifikasi hasil belajar ranah kognitif pada tahun 2001 diperbaharui oleh Lorin Anderson dan Krathwohl David. Anderson dan David (2015) mengklasifikasikan hasil belajar ranah kognitif menjadi 6 jenjang dari kemampuan intelektual sederhana sampai dengan tinggi yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).

Sebagai dasar penerapan strategi pembelajaran, model pembelajaran kooperatif memberikan landasan penting terkait kerja sama siswa dalam proses belajar. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model belajar yang menuntut siswa untuk belajar dan bekerja bersama dalam kelompok kecil secara kolaboratif. Penyusunan kelompok yang beragam ini bertujuan agar siswa terbiasa menerima perbedaan, berinteraksi, dan bekerja sama dengan teman yang memiliki karakteristik yang tidak selalu sama. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran (Prasetya, 2023).

Model pembelajaran kooperatif menjadi penting diterapkan karena dapat mengatasi kecenderungan sifat individualistik yang sering muncul di kelas, seperti kurang peduli terhadap teman, enggan berkolaborasi, hanya bergaul dengan kelompok tertentu, atau memiliki keinginan untuk menang sendiri. Jika tidak diarahkan dengan baik, sikap tersebut dapat berkembang menjadi karakter negatif dalam kehidupan sosial, seperti sikap egois, kurang menghargai orang lain, mudah

terprovokasi, dan tidak toleran. Oleh karena itu, melalui pembelajaran kooperatif, siswa dibiasakan untuk bekerja sama, saling menghargai, serta membangun sikap sosial yang positif dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme berpandangan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana individu membangun makna berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki. Dengan demikian, tugas guru bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, menemukan, dan membangun konsep baru. Melalui pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih bermakna karena peserta didik secara langsung terlibat dalam kegiatan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Nurjamilah, 2025).

Dalam konteks pendidikan Indonesia, penerapan teori konstruktivisme sangat relevan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual sebagaimana tercermin dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Purnomo dan Mahardika (2020) yang menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman konsep secara mendalam. Oleh karena itu, teori belajar konstruktivisme menjadi landasan penting bagi pengembangan model pembelajaran inovatif di berbagai jenjang pendidikan.

Sebagai penguatan dari penerapan pembelajaran kooperatif, model TGT menjadi pilihan karena mampu menghadirkan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Slavin (2015) menyatakan bahwa model TGT memungkinkan kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain, meningkatkan motivasi belajar. Model TGT diterapkan dengan tujuan guna membuat siswa rileks dalam belajar, memiliki kejujuran, tumbuhnya tanggung jawab, memiliki rasa bersaing yang sehat serta terbangunnya kerja sama.

Menurut Slavin (2010) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan dan pada tahapan ini TGT dengan bantuan *wordwall* menggabungkan sintaks TGT (penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen, penghargaan) dengan fitur interaktif *wordwall* untuk membuat kuis/game edukasi,

menjadikannya lebih menarik, terutama pada tahap permainan dan turnamen, di mana *wordwall* dipakai untuk evaluasi formatif yang seru, bukan hanya sekadar kuis biasa. Langkah- langkahnya yaitu:

1. Tahap penyajian kelas (*class presentation*), guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi, dan siswa diminta untuk menyimak dengan serius karena pemahaman awal ini akan menjadi dasar penting dalam kegiatan selanjutnya. Dengan demikian, pemahaman tersebut akan membantu siswa saat bekerja dalam kelompok maupun ketika mengikuti permainan akademik yang menjadi bagian dari model pembelajaran.
2. Belajar dalam kelompok (*teams*), siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan beragam kemampuan. Pada tahap ini, mereka melakukan diskusi, saling membantu dalam memahami materi, serta mempersiapkan diri untuk menghadapi kegiatan permainan maupun turnamen. Interaksi dan kerja sama yang terjalin dalam kelompok ini turut memperkuat pemahaman siswa sebelum memasuki tahap kompetisi.
3. Permainan (*games*), guru memberikan permainan dengan memanfaatkan media *wordwall* sebagai sarana kuis interaktif yang berisi soal-soal sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Siswa kemudian menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui *wordwall* secara berkelompok sesuai dengan aturan permainan yang telah ditetapkan, sehingga kegiatan ini tidak hanya menguji pemahaman, tetapi juga melatih kerja sama antar siswa.
4. Pertandingan (*tournament*), siswa ditempatkan di meja pertandingan sesuai dengan tingkat kemampuan, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pada tahap ini, nilai yang diperoleh dalam turnamen digunakan sebagai dasar untuk menentukan perpindahan posisi siswa, apakah akan naik atau turun meja pada putaran berikutnya, sehingga proses kompetisi berlangsung secara adil dan terstruktur.
5. Penghargaan kelompok (*team recognition*), setelah skor dihitung, guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh, seperti kategori *good teams*, *great teams*, atau *super teams*. Pemberian penghargaan ini bertujuan untuk mengapresiasi usaha dan kerja

sama siswa, sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sejalan dengan penerapan model TGT yang menuntut keterlibatan aktif siswa, media pembelajaran yang tepat diperlukan untuk semakin memperkuat efektivitas proses belajar. Teori pembelajaran multimedia Mayer (2005) juga terkait dengan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Teori ini menyatakan bahwa gambar, suara, teks dan video dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan lebih efektif dengan menggunakan media interaktif seperti *wordwall* karena memungkinkan mereka menggunakan berbagai saluran sensorik. *Wordwall* adalah platform berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif seperti kuis, menjodohkan, mencocokkan, anagram, dan kategori lainnya (Prasetya, 2023).

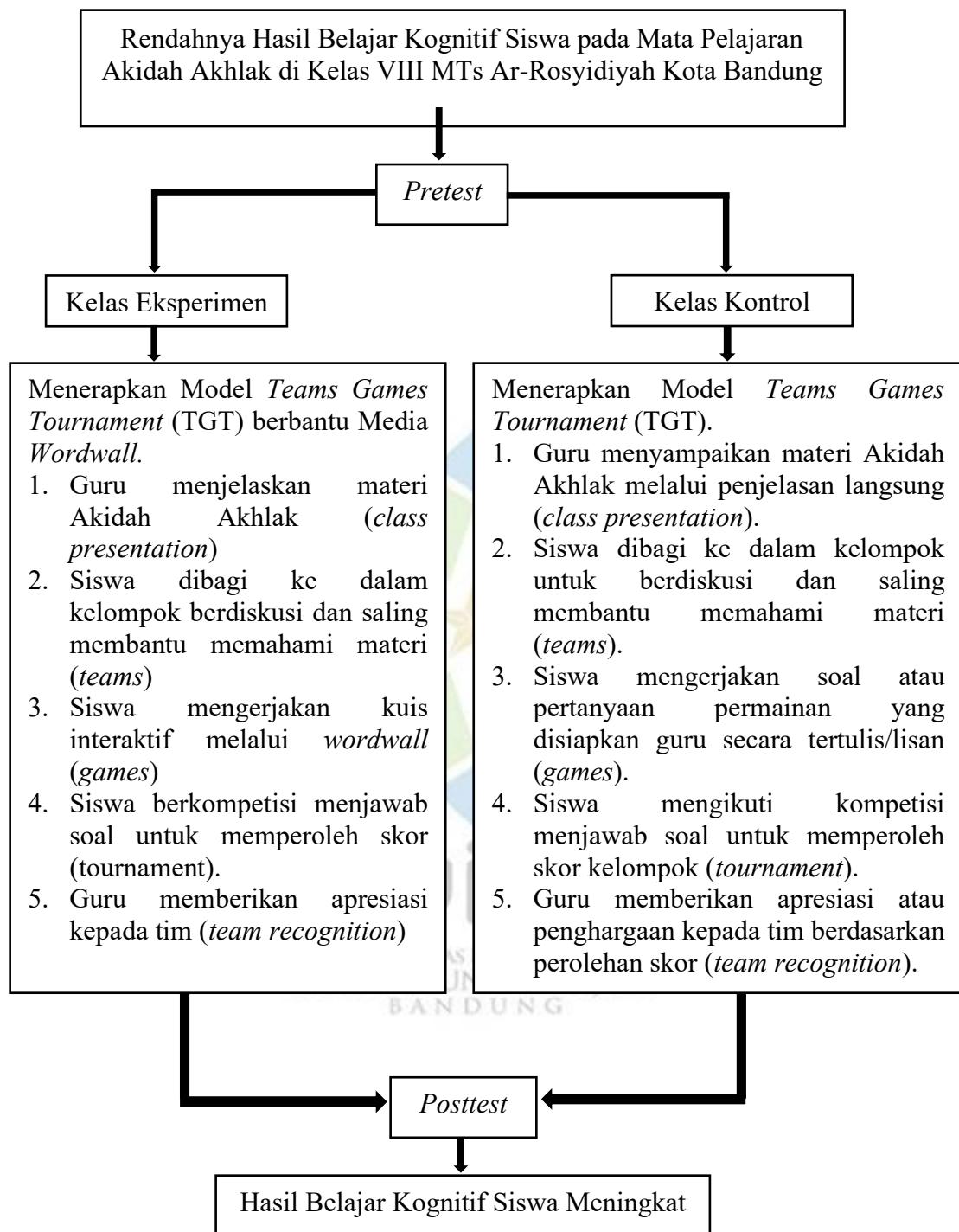
Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dalam proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir mereka. Model TGT berbantu media *wordwall* dinilai relevan karena mengintegrasikan kerja sama kelompok, unsur permainan edukatif, serta pemanfaatan teknologi interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran. Hal ini menjadikan proses belajar lebih menarik, mendorong siswa untuk berpikir lebih cepat dan responsif, serta membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantu *wordwall* menjadi salah satu alternatif strategis dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Dalam penelitian ini digunakan metode kuasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok sebagai objek perbandingan. Kelompok pertama merupakan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model TGT yang berbantu media *wordwall*, sedangkan kelompok kedua adalah kelas kontrol yaitu menggunakan model TGT tanpa media *wordwall*. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran pada masing-masing kelas selesai dilaksanakan, peneliti memberikan tes hasil belajar kognitif menggunakan instrumen yang sama pada kedua kelompok tersebut.

Selanjutnya, data hasil tes kemudian dianalisis dan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan tingkat pencapaian hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, melalui analisis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas penerapan model TGT berbantu media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan model TGT yang didukung oleh media *wordwall* mampu menunjang proses dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena model TGT menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan. Selain itu, *wordwall* menawarkan kuis interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami serta mengingat materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantu media *wordwall* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memperluas wawasan serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, peneliti merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah Hipotesis Kerja (Alternatif)- H_a . Penerapan model TGT yang diintegrasikan dengan media *wordwall* secara signifikan dan lebih efektif dalam menstimulasi peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada materi akidah akhlak. Penerapan model TGT berbantu media *wordwall* diduga memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan penerapan model TGT tanpa media *wordwall* karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan penting bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian, karena berfungsi sebagai bahan rujukan untuk memperkuat landasan teori, membandingkan temuan yang telah ada, serta menunjukkan letak kebaruan (*novelty*) dari penelitian yang dilakukan. Melalui kajian terhadap penelitian sebelumnya, peneliti juga dapat mengidentifikasi kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar pengembangan studi lebih lanjut. Oleh karena itu, berikut disajikan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini:

1. Lawina Septiyanto Putri adalah penulis skripsi berjudul “*Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji seberapa efektif model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk membuktikan bahwa model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil *posttest* setelah penerapan model TGT.
2. Ilham Ramadhan adalah penulis skripsi yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Argopuro 1*”. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui bagaimana hasil belajar dipengaruhi oleh model kooperatif TGT dengan bantuan media *wordwall*. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dan dirancang sebagai kuasi eksperimen, bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana model TGT berbantu media *wordwall* berdampak pada kemampuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *wordwall* memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa. Hasil ini didukung oleh fakta bahwa jika dibandingkan dengan kelas kontrol, keterlibatan siswa di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model TGT berbantu media *wordwall*.

3. Anggun Maghfiratul Ula adalah penulis skripsi berjudul "*Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak di MA Ma'arif Klego Ponogoro*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif model TGT dalam meningkatkan hasil belajar subjek akidah akhlak yang disebabkan oleh masalah siswa yang tidak fokus. Studi tersebut menemukan bahwa model ini memiliki kemampuan untuk menjadikan kegiatan belajar lebih menarik bagi siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil *posttest* yang lebih tinggi setelah penerapan model TGT.
4. Adelia Febryanti adalah penulis skripsi berjudul "*Efektivitas Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMPN 2 Lamasi*". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa efektif model TGT dengan bantuan media *baamboozle* untuk siswa. Studi kuasi eksperimen ini berfokus pada seberapa efektif model TGT yang didukung oleh media permainan edukasi digital, seperti *baamboozle*. Hasil analisis menggunakan *uji independent sample t-test* menunjukkan bahwa model TGT berbantu media *baamboozle* meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh nilai signifikansi yang mencapai $0,000 < 0,05$, serta rata-rata *posttest* kelas eksperimen (85,77) yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (74,23).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penerapan model TGT maupun penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki keterkaitan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, setiap penelitian memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi subjek penelitian, variabel yang dikaji, maupun media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, untuk memperjelas posisi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, berikut ini disajikan tabel perbandingan persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Lawina Septiyanto Putri)	Penelitian ini sama-sama erfokus pada Model TGT untuk peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode kuasi eksperimen.	Penelitian ini tidak memanfaatkan media <i>wordwall</i> , melainkan menggunakan model TGT murni. Selain itu subjek penelitian berbeda jenjang dan pada mata pelajaran umum.
2.	Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS (Ilham Ramadhan)	Memiliki kesamaan dalam penggunaan model TGT yang dipadukan dengan media <i>wordwall</i> serta dilaksanakan pada jenjang SMP/MTs.	Perbedaan terletak pada bidang studi yang diteliti yaitu mata pelajaran IPS. Penelitian tersebut belum mengkaji penerapan model TGT berbantu <i>wordwall</i> pada mata pelajaran

			akidah akhlak, sehingga belum dapat menggambarkan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran keagamaan.
3.	Efektivitas Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak (Anggun M. Ula)	Kesamaan penelitian terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT serta fokus pada mata pelajaran akidah akhlak.	Penelitian ini tidak menggunakan bantuan media digital seperti <i>wordwall</i> dan dilaksanakan pada jenjang MA, sehingga berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan yang berfokus pada tingkat MTs.
4.	Efektivitas Penerapan Model TGT Berbantuan Media <i>Baamboozle</i> Terhadap Hasil Belajar PAI Kelas VIII (Adelia Febryanti)	Memiliki kesamaan dalam penerapan model TGT, fokus pada mata pelajaran PAI serta jenjang kelas VIII SMP/MTs.	Perbedaan terletak pada jenis media yang digunakan, yaitu <i>baamboozle</i> . Meskipun termasuk media digital interaktif, karakteristik fitur dan pengalaman penggunaan media digital interaktif, karakteristik fitur dan pengalaman pengguna berbeda dengan

			<i>wordwall</i> sehingga diperlukan pengujian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas <i>wordwall</i> dalam mendukung model TGT.
--	--	--	---

